

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>iv</i>
Daftar Isi	<i>vi</i>
Daftar Gambar	<i>ix</i>
Daftar Tabel	<i>x</i>
Daftar Lampiran	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	3
1.7. Defenisi Operasional	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Teoritis	4
2.1.1 Pengertian Belajar	4
2.1.2 Hasil Belajar	5
2.2. Pembelajaran Kooperatif tipe STAD	6
2.3. Media Pembelajaran	9
2.3.1. Media Puzzle	10
2.3.2. Kelebihan Media Puzzle	14
2.3.3. Media Kartu Dominsur	14
2.4. Sistem Periodik Unsur	14
2.4.1 Perkembangan Sistem Periodik Unsur	14
2.4.2 Penggolongan Periodik Unsur-Unsur	17

2.4.3 Periode dan Golongan	17
2.4.4 Sifat Periodik Unsur	18
2.5. Penerapan Permainan Puzzle Pada Pembelajaran Sistem Periodik Unsur	19
2.6. Penerapan Permainan Kartu Dominsur Pada Pembelajaran Sistem Periodik Unsur	20
2.7. Kerangka Konseptual	21
2.8. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2. Populasi dan Sampel	25
3.3. Variabel Penelitian	25
3.4. Rancangan Penelitian	26
3.5. Prosedur Penelitian	26
3.6. Instrumen Penelitian	29
3.7. Teknik Analisis Data	31
3.7.1. Uji Normalitas	31
3.7.2. Uji Homogenitas	32
3.7.3. Uji Hipotesis	32
3.7.4. (%) Peningkatan Hasil Belajar	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	34
4.1.1. Analisis Data Instrumen Penelitian	34
4.1.1.1. Validitas Tes	34
4.1.1.2. Reliabilitas Tes	34
4.1.1.3. Tingkat Kesukaran Soal	35
4.1.1.4. Daya Beda Tes	35
4.2. Analisa Data Hasil Penelitian	35
4.3. Uji Normalitas	36
4.4. Uji Homogenitas	36

4.5.	Uji Hipotesis	37
4.6.	Peningkatan Hasil Belajar (<i>Gain</i>)	37
4.7.	Pembahasan	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	42
5.2.	Saran	42

DAFTAR PUSTAKA	44
-----------------------	-----------